namco

Tales of Destiny 2



Tales of Destiny 2
SOFTWARE MANUAL

Produced by
株式会社バンダイナムコゲームス

ULJS 00097

このソフトウェアの解説書およびPSP®（PlayStation®Portable)の取扱説明書に書かれている注意事項をよくお読みのうえ、正しい方法でご使用ください。解説書および取扱説明書は大切に保管してください。
小さいお子さまには、保護者の方がお読みのうえ、安全にお使いください。

健康のためのご注意

⚠警告

光の刺激によって引き起こされる発作について

点滅を繰り返す画面や、その他の光の刺激によって、まれに、目の痛み、視覚異常、偏頭痛、けいれんや意識障害(失神など)などの症状(光感受性発作)が起きることがあります。こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。

⚠注意

こんなときはすぐにプレイを中止する

上記の症状に加え、頭痛、めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状などを感じたときや、目、耳、手、腕、足など、身体の一部に不快感や痛みを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。プレイを中止しても治らないときは、医師の診察を受けてください。

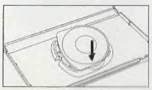
- **プレイするときは、部屋を明るくし、できるだけ画面から離れてください。**
- **疲れているときや睡眠不足のときは、プレイを避けてください。**
- **プレイするときは健康のため、1時間ごとに15分程度の休憩を取ってください。**
- **プレイ中に体調が悪くなったら、すぐにプレイをやめてください。**

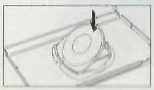
使用上のご注意

●このソフトウェアはPSP®（PlayStation®Portable)専用です。他の機器で使うと、機器やUMD®が故障する原因となることがあります。●ディスクに傷を付けないよう、ていねいに扱ってください。傷が付くとプレイできなくなることがあります。●暖房器具の近くや車中など、高温／多湿になるところに置かないでください。●裏面の開口部(UMD®の記録面:図参照)にさわらないでください。誤ってディスクの記録面に汚れが付いた場合は、柔らかい布で軽くふいてください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。



UMD®の取り出し／収納方法





UMD®を取り出し／収納するときは、指などを挟まないよう十分注意してください。

ULJS 00097

Tales of Destiny 2®



PSP®（PlayStation®Portable)のアップデートについて

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントからのお知らせ

この"UMD"には、PSP®（PlayStation®Portable)のアップデート(更新)データが含まれています。ゲームを起動してアップデートを促す画面が表示されたときは、アップデートが必要です。

PSP®のアップデートを実行する

"UMD"をPSP®本体にセットすると、ホームメニューの[ゲーム]に、アップデートデータが右のようなアイコンで表示されます。アップデートアイコンを選択し、画面の指示に従って操作すると、PSP®のシステムソフトウェアをアップデートできます。



■アップデートを始める前に、次のことをしてください。
- バッテリーが充電されていることを確かめる。
- ACアダプターをつなぐ。

■アップデート中に電源を切ったり、"UMD"を抜いたりしないでください。
アップデートが中断されると、故障の原因となります。

アップデートが成功したことを確かめるには

ホームメニューの「設定」を選んで、「本体設定」から「本体情報」を表示します。「システムソフトウェア」にアップデートデータのバージョン番号が表示されていれば、正しくアップデートされています。

PSP®のアップデート機能について詳しくは、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントのインフォメーションセンターにお問い合わせください。

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント　インフォメーションセンター
http://www.jp.playstation.com/support/
TEL 0570-000-929(PHS、一部のIP電話でのご利用は **03-3475-7444**) 受付時間**10:00〜18:00**

目次

ストーリー

18年前、
冒険を求めて故郷を飛び出した青年スタン・エルロンは
物言う剣・ソーディアンの「ディムロス」と出会う。
彼は仲間たちとともに世界を襲う数々の危機に立ち向かい、
やがて世界を救った「英雄」と呼ばれるようになった。

そして現在……
かつての英雄たちの記憶はいつしか薄れ始め、
人々は今、すべての人に「幸せ」をもたらすという
アタモニ神団の聖女エルレインに夢中になっている。

そんな時代のセインガルド王国、クレスタにカイルという少年がいた。
スタンの息子である彼は、
誰よりも英雄に憧れ、冒険を求める毎日を送っていた。
そこへ突然現れた謎の少女、リアラ。
「英雄を探している」という彼女との出会いが、
やがてカイルを運命の旅へと導いてゆく。



過去、現在、そして未来
かつての英雄たちをも巻き込んで
時を超えた壮大な物語が始まろうとしている……。

『テイルズ オブ デスティニー 2』の世界

シリーズの傑作『テイルズ オブ デスティニー 2』が、
PSP®（PlayStation®Portable）で復活！
本作のポイントを紹介します。

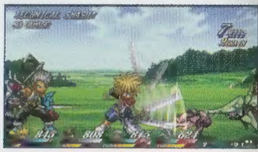
何でも自由にカスタマイズ！

術・技を自分好みにカスタマイズする「エンチャント」やアイテムを合成できる「リファイン」、自由にレシピを創作できる「料理」……。
『テイルズ オブ デスティニー 2』には、自分だけの楽しみ方ができる要素が満載されています。



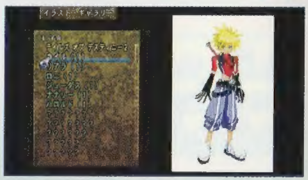

戦略性を問われる戦闘システム

簡単に攻撃をつなげられる連携技や、こまかく設定できる作戦など、単純でありながら奥深い戦闘システムは本作の大きな魅力です。

オリジナルの新要素！

キャラクターのイラストなどを鑑賞できるアイテム「イラスト本」が新登場！
さらに、闘技場やEXダンジョンに現れる新キャラクターなど、PSP®版だけのおまけが満載！



ゲームの始め方

ゲームを起動するとオープニングムービーが流れ、続いてタイトル画面に進みます。
ムービーをスキップするときはSTARTボタンを押しましょう。

タイトル画面

方向キーで以下のメニューから選び、◉ボタンで決定しましょう。



NEW GAME ニューゲーム

ゲームを最初から始めます。

CONTINUE コンティニュー

ゲームのセーブデータや中断データがある場合、続きから遊ぶことができます。ロード画面で再開するデータを選んでください。

CUSTOM カスタム

ゲームについてのさまざまな設定ができます（P24参照）。

BONUS TRACK ボーナス トラック

『テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー』のPRムービーを楽しむことができます。

セーブ（ゲームの保存）について

ゲームのセーブは、通常マップの「記憶陣」（P31参照）の上か、フィールドマップで行うことができます。あらかじめ空き容量が384KB以上ある"メモリースティック デュオ"を"メモリースティック デュオ"スロットに差し、メニューの「セーブ」を選んでください（P31参照）。保存できるデータは最大99個です。

ゲームの中断

上記以外の、通常ではセーブできない場所でメニューの「セーブ」を選ぶと、中断データを保存することができます。
なお、中断データを保存するには"メモリースティック デュオ"に576KB以上の空き容量が必要で、保存できる中断データは1つのみです。

操作方法(1)

操作方法を各画面ごとに紹介します。
なお、戦闘中の操作は「カスタム」の
「戦闘キーカスタマイズ」(P24参照)で変更できます。

PSP® (PlayStation®Portable)

PSP®本体の各部の名称は以下のとおりです。なお、HOMEボタンを押すと、ゲームを終了することができます。



※Lボタン+Rボタン+STARTボタン+SELECTボタンを押すと、タイトル画面にもどることができます。

フィールドマップの操作(P10～11)

方向キー／アナログパッド	移動
○ボタン	通常マップに入る、調べる
×ボタン	キャンセル
△ボタン	メニューの表示
□ボタン	【□ボタン+Lボタン】ソーサラースコープの使用、【□ボタン+Rボタン】ワールドマップの表示、【□ボタン+方向キー／アナログパッド】カメラ回転と視点の上下
Lボタン／Rボタン	カメラ回転、【Lボタン+Rボタン】視点の切り替え
STARTボタン	ナビゲーションマップ·コンパスの表示／非表示
SELECTボタン	スクリーンチャットの起動

イクシフォスラー(飛行艇)の操作

方向キー／アナログパッド	【上】下降、【下】上昇、【左右】旋回
○ボタン	前進
×ボタン	降りる
□ボタン	後退
Lボタン	【Lボタン+方向キー／アナログパッド】旋回と視点の上下
Rボタン	ワールドマップの表示

通常マップの操作(P12～15)

方向キー／アナログパッド	移動
○ボタン	話す、調べる、【○ボタン+方向キー／アナログパッド】モノを動かす
×ボタン	【×ボタン+方向キー】歩く
△ボタン	メニューの表示
□ボタン	【□ボタン+方向キー／アナログパッド左右】その場で方向転換
Lボタン	ソーサラースコープの使用
Rボタン	ソーサラーリングの使用
SELECTボタン	スクリーンチャットの起動

操作方法(2)

メニューの操作(P16~31)	
方向キー	カーソルの移動
アナログパッド	項目のスキップ(一部の項目のみ)
◎ボタン	決定
⊗ボタン	キャンセル、メニューの終了
△ボタン	メニューの入れ替え、キャラクターの入れ替え、装備などを外す
◙ボタン	アイテム説明などの切り替え
Lボタン/Rボタン	キャラクターの切り替え
STARTボタン	キーヘルプの一時非表示
SELECTボタン	キーヘルプの表示/非表示

戦闘の操作(P32~41)	
方向キー/アナログパッド	移動
◎ボタン	通常攻撃
⊗ボタン	術・技の使用
△ボタン	戦闘メニューの表示
◙ボタン	ガードアクション
Lボタン	ショートカット術・技1
Rボタン	ショートカット術・技2
STARTボタン	敵の情報表示、【STARTボタン+方向キーまたはアナログパッド左右】ターゲット切り替え
SELECTボタン	操作モードの切り替え

戦闘メニューでの操作

方向キー	カーソルの移動
◎ボタン	決定
⊗ボタン	キャンセル、戦闘メニューの終了
△ボタン	戦闘メニューの終了
◙ボタン	【◙ボタン+方向キーまたはアナログパッド左右】戦闘画面スクロール
Lボタン/Rボタン	号令切り替え
SELECTボタン	操作モードの切り替え

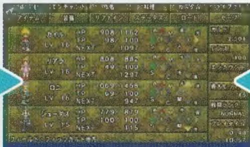
ゲームの進め方

フィールドマップや通常マップを移動して物語を進めましょう。
各マップではメニューを表示することができ、
敵に出会うと戦闘になります。

4つの画面について

4つの画面と、それぞれの関係を紹介します。詳しくはそれぞれのページを見てください。

※メニュー項目の一部は、戦闘中でも操作できます。



メニュー(→P16~31)

術・技の登録や装備の変更など、冒険の準備が行える画面です。



通常マップ(→P12~15)

街で情報収集や買い物をしたり、ダンジョンの中を探索する画面です。



フィールドマップ(→P10~11)

街やダンジョンが点在しており、旅をして目的地へ向かう画面です。



戦闘(→P32~41)

さまざまなアクションを使って、敵と戦う画面です。

フィールドマップ

フィールドマップでは、世界中に散らばる街やダンジョンへ旅をすることができます。さまざまな場所を訪れてみましょう。

フィールドマップ画面

方向キーまたはアナログパッドで移動しましょう。LボタンまたはRボタンを押すとカメラを回転することができ、LボタンとRボタンを同時に押すと、カメラの視点位置を切り替えることができます。



コンパス
東西南北(EWSN)を表します。また、赤い矢印は現在の目的地の方角です。

高度メーター
現在地の高度です。高度が上がるほど、メーターが赤くなります。

街(ダンジョン)
近づくと地名が表示され、◎ボタンを押すと入ることができます。

ナビゲーションマップ
周辺の地図です。赤いエリアは画面内に見えている範囲です。

- 現在地と向き
- 街
- ダンジョン
- 現在の目的地

イクシフォスラーについて

冒険を進めていくと、「イクシフォスラー」という飛行艇でフィールドマップを飛び回ることができるようになります。



イクシフォスラーに乗るときは近づいて◎ボタンを押し、降りるときは少し下降してから⊗ボタンを押してください(海や山などには着地できません)。

なお、イクシフォスラー搭乗中は操作方法が変わります(P7参照)。

ワールドマップ

「ワールドマップ」を持っている場合、◙ボタンを押しながらRボタンを押すと見ることができます。ワールドマップではこれまでに行ったことのある街やダンジョンの場所などを確認できます。

現在地　**街やダンジョンのリスト**



お店リスト
お店を選ぶと、扱っている商品が表示されます(行ったことのあるお店のみ)。

スクリーンチャット

SELECTボタンを押すと、キャラクターたちの会話を聞くことができます。会話の内容は冒険のヒントから普通のおしゃべりまでさまざまです。途中でやめるときは⊗ボタンを押してください。



ソーサラースコープ

「ソーサラースコープ」を持っている場合、◙ボタンを押しながらLボタンを押すと数秒間キャラクターの周囲を探知し、通常では見えないものを見つけられます。なお、ソーサラースコープを使うたびにレンズ(P13参照)を3個消費します。



通常マップ(1)

街やダンジョンに入ると、通常マップになります。
ここでは人と話して情報を集めたり、
ダンジョンを探索することができます。

※スクリーンチャット(P11参照)は通常マップでも見ることができます。

通常マップの種類

通常マップには街とダンジョンの2種類があります。街ではおもに人と話をしたり、施設を利用することができます。また、ダンジョンでは移動中に敵に遭遇して、戦闘になることがあります。

街



ダンジョン



会話・調査

人やモノの方を向いて接し、◎ボタンを押すと、話しかけたり調べることができます。看板を読んだり、宝箱などからアイテムを取るときも◎ボタンを押してください。



ヘルプ表示



会話・調査が行える場所では、ヘルプ(◎ボタン)表示が現れます。

モノを動かす



通常マップのなかには、押したり引いたりして動かせるモノがあります。モノの方を向いて接した状態で◎ボタンを押したまま、方向キーまたはアナログパッドを入力してみましょう。

ソーサラーリング



「ソーサラーリング」を持っていると、Rボタンで熱線を放ちます。何かに火をともしたり、離れたスイッチを押すときに利用しましょう。

なお、ソーサラーリングを使うたびにレンズを1個消費します。

ソーサラースコープ



「ソーサラースコープ」を持っている場合、Lボタンを押すとレンズを3個消費してキャラクターの周囲を探知することができます。フィールドマップ(P11参照)とは操作が異なるので注意しましょう。

レンズについて

レンズは戦闘に勝つと手に入ります。レンズはソーサラースコープやソーサラーリングを使うと消費するほか、メニュー「リファイン」(P29参照)でアイテムを合成するときにも使用します。

通常マップ(2)

宿屋

泊まるとキャラクター全員のHPとTP(P16参照)が全回復し、ステータス異常(P41参照)も治ります。なお、民家のベッドを宿屋の代わりに利用できることもあります。



ショップ

ショップでは、アイテムを売買することができます。なお、買えるものは場所やショップの種類によって変わります。





ショップの種類

装備品屋	武器や防具などの装備品を売っているショップです。武器屋と防具屋が別々になっていることもあります。
食材屋	メニュー「料理」(P23参照)で使う食材を売っています。食材屋は店や地域ごとに品ぞろえが大きく異なります。
道具屋	回復アイテムなどを売っているショップです。
雑貨屋	回復アイテムや装備品など、さまざまな種類のアイテムを売っているショップです。

買い物を始める

店主に話しかけると、ショップメニューが表示されます。



ショップメニュー

買う	買い物画面に進み、アイテムを買います。
売る	買い物画面に進み、手持ちのアイテムを売ります。
装備	メニューの「装備」(P27参照)を表示します。
店を出る	買い物を終えます。

買い物画面

方向キー上下でアイテムを選び、方向キー左右で購入(売却)する個数を決めて◎ボタンで決定してください(LボタンまたはRボタンを押すと、最大個数にすることができます)。個数を決めずに決定すると、1つだけ購入(売却)します。なお、アイテムを選んで◉ボタンを押すと、その説明を見ることができます。



装備可能キャラクター
選択中のアイテムを装備できるキャラクターです。実際に装備中のキャラクターには、「E」が表示されます。

アイテムリスト
左から商品名、価格、購入(売却)数、所持数です。

装備時の能力変化
選択中のアイテムを装備したときの、キャラクターの能力変化です。△ボタンでキャラクターを切り替えます。

所持ガルド
持っているお金です。戦闘に勝利したり、アイテムを売ると手に入ります。

合計価格
購入(売却)するアイテムの総額です。

メニュー

メニュー画面の見方／術・技(1)

フィールドマップや通常マップで⊿ボタンを押すと、メニュー画面でさまざまなメニューを選ぶことができます。

メニュー画面の見方

方向キーでメニューを選び、◉ボタンで決定しましょう。⊿ボタンでメニューの位置を入れ替えることができます。



メニュー（P17～31参照）

現在地

アクティブレベル（P19参照）

キャラクター情報

上から4人のキャラクターが戦闘に参加し、一番上のキャラクターを操作します。キャラクターは⊿ボタンで入れ替えることができます。

LV	強さを表す数値です。戦闘で経験値をためると上がります。
HP	ヒットポイント（体力）を表し、ダメージを受けると減ります。
TP	術・技を使うと消費するテクニカルポイントです。
NEXT	次のLVになるために必要な経験値です。

※仲間キャラクターが5人以上いる場合、キャラクター情報にカーソルを合わせて方向キー上下を押すと、スクロールすることができます。

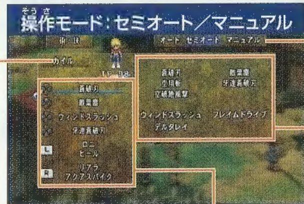
パーティーウィンドウ

パーティー全体の情報です。

ガルド	持っているお金
レンズ	持っているレンズ
エンカウント	敵と遭遇した回数
最大ヒット	連携攻撃の最大回数
戦闘ランク	選択中の戦闘ランク（P24参照）
プレイタイム	上段：今回ゲームを開始してからのプレイ時間 下段：総プレイ時間

術・技

キャラクターはさまざまな術・技（特技／晶術／奥義）を覚えます。このメニューでは覚えている術・技を使ったり、戦闘で使う術・技を登録できます。なお、術・技画面の表示は操作モード（P18参照）によって画面が異なります。

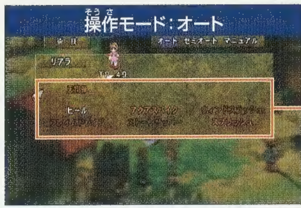


操作モード
操作モードを切り替えることができます。

キャラクター
カーソルを合わせて方向キー左右でキャラクターを切り替えます。

術・技登録ウィンドウ
戦闘中に使う術・技を登録できます。

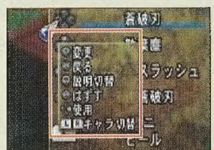
術・技リスト
覚えている術・技です。カーソルを合わせると術・技情報（P18参照）が表示されます。



術・技リスト
⊿ボタンで戦闘中の使用可／不可を切り替えることができ、使用不可のものは暗く表示されます。

操作ヘルプ

メニュー画面では、SELECTボタンを押すかしばらく操作しないでおくと、操作ヘルプが表示されます。操作ヘルプはSTARTボタンを押している間は非表示になり、SELECTボタンを押すと表示／非表示が切り替わります。

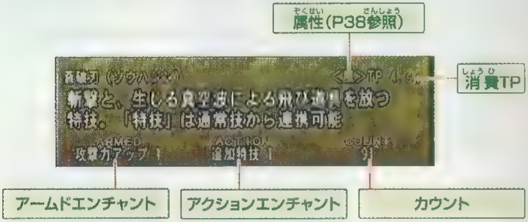


メニュー

術・技(2)

術・技情報

術・技リストで術・技にカーソルを合わせると、取りつけているエンチャント(P20参照)などの詳しい情報が表示されます。



術・技を使った回数です。

操作モードについて

戦闘時のキャラクターの操作モードは、「オート」「セミオート」「マニュアル」から選ぶことができます。メニュー画面で一番上にいる操作キャラクター以外は、「オート」に設定しておきましょう。

オート	設定した作戦(P22参照)にしたがって、自動的に戦います。
セミオート	プレイヤーが操作しますが、攻撃時に自動的にジャンプやダッシュをするなど、サポートが働きます。
マニュアル	プレイヤーがすべての操作を行います。

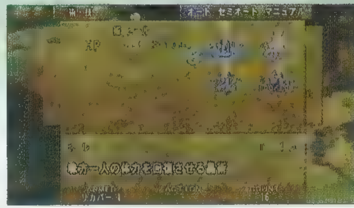
術・技の登録



戦闘モード「セミオート」「マニュアル」のキャラクターは、戦闘中に⊗ボタンと方向キーを組み合わせて発動する術・技(P39参照)を4つまで登録することができます。登録する場所を選び、続いて術・技リストから術・技を選びましょう。

また、LボタンまたはRボタンで発動するショートカット術・技(P39参照)も登録することができます。ショートカットには操作キャラクター以外の術・技も登録できます。

術・技の使用



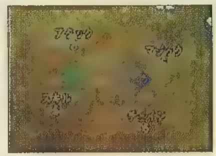
術・技リストのうち白い文字で表示されているものは、その場で使うことができます。使いたいものを選び、続いて使う相手を選びましょう。

術・技の習得とアクティブレベル

キャラクターにはそれぞれ「アクティブレベル」があり、アクティブレベルが上がると新しい術・技やエンチャント(P20参照)を習得することができます。

アクティブレベルには特技系と晶術系があり、それぞれの術・技やエンチャントごとに習得に必要な数値が異なります。

特技系アクティブレベル

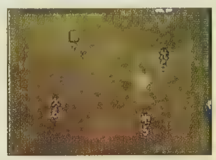


特技の習得に必要な数値で、「アタック」「スキル」「マジック」「チェイン」の4種類があります。

特技系のアクティブレベルは、戦闘中に特定の動作を行うと上がります。

アタック(A)	通常攻撃を行うと上がる。
スキル(S)	特技や奥義を使うと上がる。
マジック(M)	晶術を使うと上がる。
チェイン(C)	連携攻撃を行うと上がる。

晶術系アクティブレベル



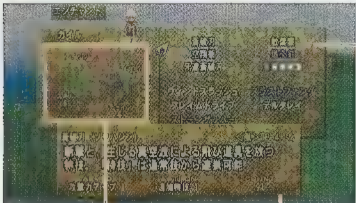
晶術の習得に必要なアクティブレベルです。「地」「風」「水」「火」「光」「闇」の6種類の属性に分かれており、各キャラクターはそのうち4種類をあらかじめ備えています。

晶術系のアクティブレベルは、それぞれの属性を持つ術・技を使うと上がります。

エンチャント

「エンチャント」とは術・技に追加できるさまざまな効果のことで、このメニューで取りつけると効果を発揮します。

エンチャント画面の術・技リストのなかから、エンチャントを取りつけたい術・技を選びましょう。



術・技リスト
上段は特技や奥義、下段は晶術です。白は習得済み、青は未習得のものです。

アクティブレベル(P19参照)
カーソルを合わせると、アクティブレベルの説明を見ることができます。

術・技情報
未習得の術・技を選んだ場合は、習得に必要な残りアクティブレベルが表示されます。

エンチャントの種類

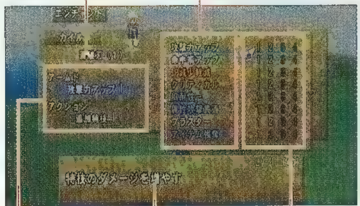
エンチャントには以下の2つの種類があります。キャラクターは、1つの術・技にアームドエンチャントとアクションエンチャントを1つずつ取りつけることができます。

※回復晶術など、アクションエンチャントを持っていないものもあります。

アームドエンチャント	取りつけると自動的に効果が現れます。
アクションエンチャント	取りつけた状態で、戦闘中に特定の操作を行うと発動します。

エンチャントを取りつける

術・技を選ぶとエンチャント設定画面になります。エンチャントの種類を選び、続いて方向キー上下で取りつけるエンチャントを、方向キー左右でエンチャントレベルを選んで◉ボタンを押しましょう。



術・技の名前
( )内はエンチャントポイントです。

エンチャントリスト
白は習得済み、青は未習得、赤は習得しているものの、エンチャントポイント不足のためセットできないエンチャントです。

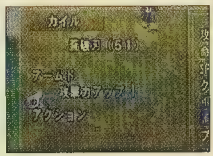
取りつけているエンチャントとエンチャントレベル

エンチャント情報
未習得のエンチャントを選んだ場合は、習得するために必要な残りアクティブレベルが表示されます。

エンチャントレベル
レベルが高くなるほど効果が上がります。アクティブレベルが上がると高いレベルが選べるようになります。

術・技のカウントとエンチャントポイント

習得したエンチャントを取りつけるには、その術・技のカウント(P18参照)が一定回数以上である必要があります。また、エンチャントを取りつけると、術・技の「エンチャントポイント」を消費します。エンチャントポイントは、その術・技のカウントが上がると増えていきます。



※エンチャントを取り外すとエンチャントポイントはもどってきます。

メニュー

作戦／料理

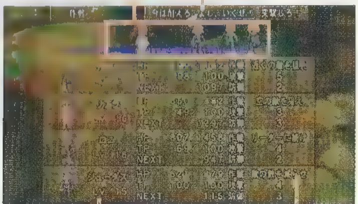
作戦

戦闘で操作モード(P18参照)が「オート」のキャラクターが、どのように行動するかを決めます。

作戦は号令ごとに3種類設定しておくことができます。まず号令を選び、続いて各キャラクターの作戦内容を設定しましょう。

隊列
戦闘開始時のキャラクターの位置で、右側が前衛です。隊列は設定した作戦内容に応じて自動的に変わります。

号令
△ボタンで好きな号令の名前を選べます。なお、戦闘開始時は中央の号令が選択されています。



キャラクター情報

作戦内容
カーソルを合わせて方向キー左右で切り替えることができます。

作戦内容について

各キャラクターには、3つの作戦内容を設定することができます。

作戦	隊列の位置や戦闘時の全体的な行動傾向を設定します。
攻撃	通常攻撃や晶術攻撃を行う条件を設定します。数字が大きくなるほど、積極的に攻撃を行います。
防御	防御をしたり、回復晶術を使う条件を設定します。数字が大きくなるほど、防御や回復に専念するようになります。

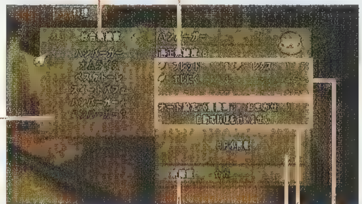
料理

持っている食材を組み合わせて料理をします。料理リストのなかから作るものを選びましょう。料理を作るとHPやTPが回復するなど、さまざまな効果が現れます。なお、料理の種類は街の人に教えてもらったり、設定メニューでレシピを創作すると増えていきます。

※一度料理を作ると満腹になるため、しばらく料理が作れなくなります。

総合熟練度
料理を作る総合的な能力です。たくさん料理を作ると上がります。

適正熟練度
その料理を作るのに適した熟練度です。これより総合熟練度が低いと、失敗することがあります。



料理リスト
白は作れる料理、黒は材料が足りない料理です。黄は良い出来、紫は悪い出来の創作料理です。

料理熟練度
その料理を作る能力です。たくさん作ると☆が増え、料理の効果が上がります。

必要な食材
料理を作るために必要な食材と、その数／現在の所持数です。

料理の効果

オート設定の条件

料理設定メニュー

料理画面で◎ボタンを押すと料理設定メニューが表示され、選択中の料理に関するさまざまな設定を行えます。

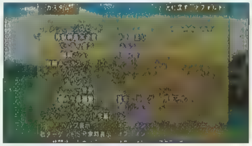
オート設定	戦闘終了時に、自動で料理を作るように設定します。
オート重複時設定	オート設定の条件に2つ以上の料理が重なった場合、ここで設定した条件に合わせて料理を選びます。
名前変更	創作した料理の名前を変更できます。
レシピ創作	料理の食材を自由に変えて、新しい料理を創作することができます。創作した料理は料理リストに登録することができます。
削除	創作した料理を削除します。

メニュー

カスタム／ライブラリ

カスタム

ゲームのさまざまな設定を変えます。方向キー上下で項目を選び、方向キー左右で設定を変えましょう。なお、「元に戻す」を選ぶと変更前の設定に、「デフォルト」を選ぶと初期設定にもどります。



※タイトル画面の「CUSTOM」(P5参照)でも同じ設定が行えます。

メッセージスピード	メッセージの表示速度が選べます。0～6まで段階があり、数字が小さいほど速く表示されます。
移動時基本速度	通常マップでの方向キーの操作を「歩き」か「走り」に設定します。
パーティ表示	メニュー画面でのキャラクター表示を切り替えます。
戦闘ランク	戦闘の難易度を選びます。特定の条件を満たすと、選べるランクが増えます。
戦闘キーカスタマイズ	戦闘中の操作を自由に変更できます。
フィールド	カメラの回転方向とイクシフォスラーの操作設定を変更します。
サウンド	ゲーム中の音量や出力設定など、音の設定を変更できます。また、「サウンドテスト」を選ぶと音楽や効果音を聞くことができます(P25参照)。
メニュー背景	メニュー画面の背景を変えます。5タイプから選び、画面の端の色をRGBの数値で調整しましょう。
視点位置調整	フィールドマップでの基本視点を基本／ロング／見下ろしのいずれかに設定します。
ウィンドウカラー	ウィンドウの色を6種類から選びます。
スクリーンチャット字幕	スクリーンチャットの字幕のオン／オフを設定します。
ヘルプ表示	ヘルプ表示のオン／オフを設定します。
敵ターゲットSP常時表示	敵のSP(P34参照)表示のオン／オフを設定します。
戦闘オートカメラ	戦闘時のカメラの動きを設定します。操作キャラクターのみズームにするときは「オフ」、敵ターゲットも画面に入れるときは「オン」、晶術を発動するキャラクターも入れるときは「アクティブ」を選びましょう。

サウンドテスト

「サウンド」で選べる「サウンドテスト」では、ゲーム中に流れる音楽や効果音などを聞くことができます。

種類選択

BGM(音楽)、SE(効果音)、VOICE(声)などを聞くことができます。

曲情報

曲名や再生番号です。カーソルを合わせて◉ボタンを押すと、曲を選択できます。

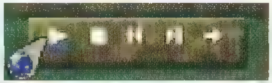


表示と音の調節

- 操作画面の消去
- 音の調節
- アナライザーの切り替え
- 各楽器の演奏状況の表示

演奏状況

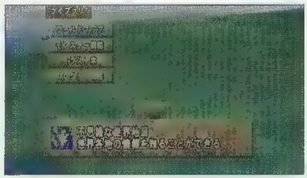
カーソルを合わせて◉ボタンを押すと、コントロールパネルを操作できます。



- 再生／一時停止(△ボタン)
- 停止(◉ボタン)
- ひとつ前へ(Lボタン)
- ひとつ先へ(Rボタン)
- 自動で先へ進む／(同じ曲をくり返し)

ライブラリ

「ワールドマップ」(P11参照)や「モンスター図鑑」などを持っている場合、ここで見ることができます。



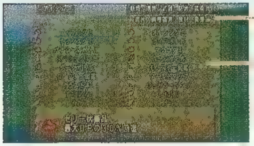
※モンスター図鑑などの内容は、メニューの「アイテム」(P26参照)でも見ることができます。

メニュー

アイテム／装備(1)

アイテム

持っているアイテムを使ったり装備することができます。まずアイテムの種類を選び、続いてリストからアイテムを選びましょう。なお、いらないアイテムを選んで⊜ボタンを押すと、捨てることができます。



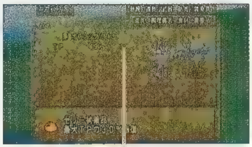
アイテムの種類

アイテムリスト

アイテムアイコンとアイテム名、所持数が表示されます。新しく手に入れたものは緑で表示されます。

アイテムの使用と装備

アイテムを選んだら、続いて使用する相手や装備するキャラクターなどを選びましょう。なお、アイテムを使用できるキャラクターは、HPとTPが白く表示されます。



アイテム装備(使用)時の能力変化

アイテムアイコンの一例

アイテムにはそれぞれ種類を表すアイテムアイコンがつきます。なお、特殊なアイテムには右のようなワクがついています。

- □ 貴重品など
- □ スロット(P28参照)を1つ持つ
- □ スロットを2つ持つ

道具	いつでも使用可		戦闘中のみ使用可	
	メニューでのみ使用可	食材	貴重品	
武器	剣	両手	弓	杖
防具	鎧	服	兜	冠
装身具	篭手	装飾品	外装	靴

装備

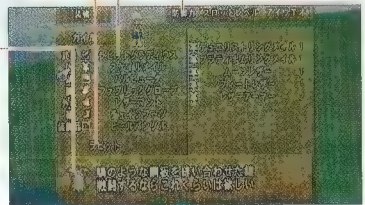
装備する武器や防具などを変更できます。まず変更する部分を選び、続いてリストの並び方を選びましょう。装備品リストから装備するアイテムを決めると、装備が変更されます。なお、装備中のアイテムを選んで⊜ボタンを押すと、装備を外すことができます。

装備中のアイテム

スロットの効果(P28参照)

リストの並び方

分類方法は装備品の種類によって異なります。



装備品情報

選択中の装備品の攻撃力や防御力、持っているスロットの効果とスロットレベルです。⊜ボタンで表示を切り替えます。



装備時の能力変化

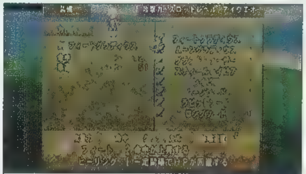
選択中の装備品を装備したときのキャラクターの能力変化です。

メニュー

装備(2)／リファイン

スロット効果について

装備品には「スロット」という特殊な効果がついているものがあります。これらを装備している間はキャラクターのステータスが上昇するなど、便利な効果を得ることができます。



スロットには1～8までのレベルがあり、レベルが高いほど強力な効果を得られます。

なお、スロットは1つの武器に最大2つつき、スロットが1つついている装備品はアイテムアイコンに青いワクが、2つついているものは緑のワクが表示されます。

スロットの種類

スロットの一例を紹介します。なお、このほかにもさまざまな種類のスロットが登場します。

アタック	攻撃力が上がります。
フィート	命中率が上がります。
ボーン	全ダメージを軽減します。
ヒーリング	一定時間ごとにHPが回復します。
ムーン	SP(P34参照)の回復量が上がります。
スペル	晶術の詠唱速度が上がります。
マジカル	特技系アクティブレベル(P19参照)「マジック」の成長を促進します。
トランブル	特技系アクティブレベル「アタック」の成長を促進します。
トレジャー	戦闘でアイテムを手に入れる確率が上がります。
オーサム	手に入れる経験値が増えます。

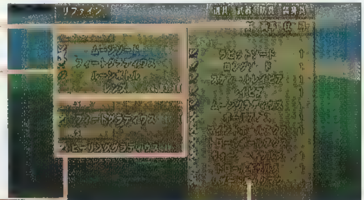
リファイン

持っているアイテムを合成したり、変化させることができます。なお、リファインするにはアイテム「ルーンボトル」と、決められた枚数のレンズ(P13参照)が必要です。

材料を選ぶ

まず「MATERIAL」を選び、リファインの材料を決めましょう。アイテムの種類を選び、続いてアイテムリストから選んでください。

※貴重品や、「ユニークアイテム」と呼ばれる装備品はリファインできません。これらはアイテムアイコン(P26参照)に黄色いワクが表示されます。



アイテムの種類

MATERIAL マテリアル
リファインの材料および必要レンズの数／所持数です。

RESULT リザルト
リファインの結果です。

アイテムリスト
選択中のアイテムと合成可能なものは、白で表示されます。

リファインの実行

材料を決めたら、「RESULT」を選ぶとリファインが実行されます。なお、材料によっては「RESULT A」と「RESULT B」の2とおりのリファイン結果から選べます。材料選択時に方向キー左でRESULT Aの結果を、方向キー右でRESULT Bの結果を確認できます。

リファインとスロット

スロット効果がついている装備品同士を合成する場合、それぞれのスロット効果を引き継ぐことができます。なお、引き継げるスロット効果の数は最大2つまでです。

※スロットレベルが2以上のスロット効果を持つ装備品同士を合成すると、いずれかのスロットレベルが下がる場合があります。

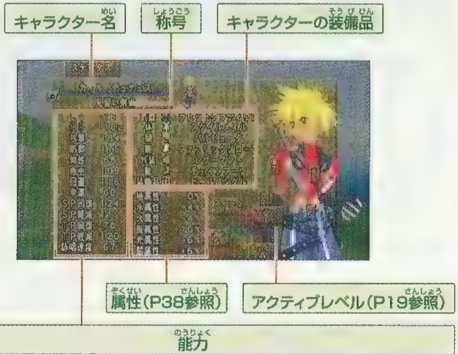
メニュー

ステータス／ロード／セーブ

ステータス

キャラクターの能力や装備品を確認できます。なお、キャラクター名を選ぶと名前を変更することができ、称号を選ぶとキャラクターが名乗る称号を変更できます。

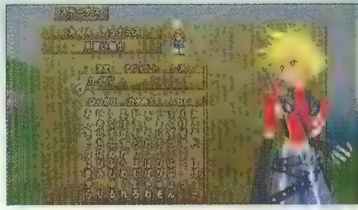
また、🔺ボタンでキャラクター表示を切り替えることができます。



キャラクターの能力はLVが上がったり、アイテムを装備するとアップします。

LV	強さを表す数値です。戦闘で経験値をためると上がります。
HP	ヒットポイント(体力)を表し、ダメージを受けると減ります。
攻撃	攻撃力です。戦闘での通常攻撃の威力に影響します。
防御	防御力です。戦闘で受けるダメージに影響します。
知性	術・技の威力に影響します。
命中	攻撃をヒットさせる能力です。
回避	敵の攻撃をかわす能力です。
幸運	さまざまな要素に影響します。
SP回復	攻撃や防御で消費したSP(P34参照)を回復する能力です。
SP軽減	SPの消費量を軽減する能力です。
TP回復	術・技使用時に消費したTP(P34参照)を回復する能力です。
TP軽減	TPの消費量を軽減する能力です。
詠唱速度	晶術を唱える速さです。

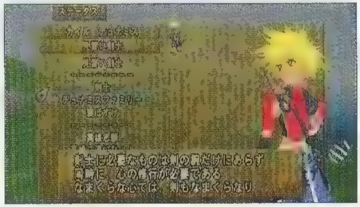
名前の変更



名前変更画面では◎ボタンで文字を入力でき、◉ボタンで1文字削除できます。また、LボタンまたはRボタンで文字の種類を切り替えます。

入力が終わったら「決定」を選びましょう。なお、「デフォルト」を選ぶと初期設定の名前にもどすことができ、「クリア」を選ぶと入力した名前を消去することができます。

称号の変更



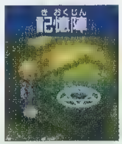
称号を選んで◎ボタンを押すと、名乗れる称号のリストが表示されます。好きなものを選びましょう。なお、称号のなかには名乗るとキャラクターの能力が変化するものもあります。変化する能力は◉ボタンで確認することができます。

キャラクターが名乗れる称号は、特定の条件を満たすと増えます。

ロード

セーブデータを読み込むことができます。方向キー上下でロードするファイルを選び、◎ボタンで決定しましょう。

セーブ



通常マップの記憶陣の上やフィールドマップにいると、ゲームの進行状況をセーブ(P5参照)することができます。方向キー上下で保存するファイルを選び、◎ボタンで決定しましょう。

なお、セーブのできない通常マップでメニューの「セーブ」を選ぶと、ゲームを中断(P5参照)して、進行状況を保存しておくことができます。

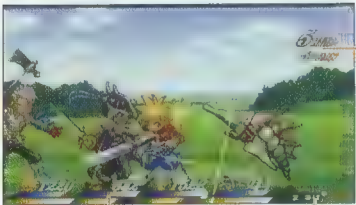
戦闘(1)

フィールドマップやダンジョンで
敵に出会うと戦闘になります。
戦闘の基本的なルールについて覚えておきましょう。

戦闘画面

戦闘中は敵と味方が同時に行動し、つねに状況が変化します。

なお、△ボタンを押して戦闘メニュー(P35参照)を表示している間は、戦闘が一時停止します。



ヒット／チェイン数

上段は連携攻撃によるヒット数、下段は仲間の攻撃を合わせた連携攻撃数です。

味方ウィンドウ

上から順に現在のHP、SPゲージ、TPゲージ(P34参照)です。

位置情報

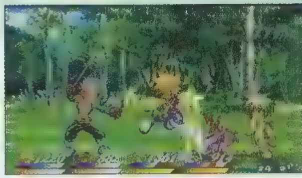
赤いバーの○が敵の位置、青いバーの数字が味方の位置です。キャラクターの数字は味方ウィンドウの左から順番に1～4となっています。



戦闘メニュー

現在の号令

戦闘のルール



戦闘中、プレイヤーは味方ウィンドウで一番左に表示されているキャラクターを操作して戦います。

ほかのキャラクターは作戦(P22参照)にしたがって自動的に戦いますが、戦闘メニューで術・技やアイテムを使うように命令することもできます。

※操作キャラクターは、メニュー画面でキャラクター情報(P16参照)を入れ替えると変更できます。

結果画面



敵をすべて倒すと勝利となります。結果画面では最大ヒット数や戦闘評価などが表示され、獲得したアイテムや習得した術・技なども確認できます。

なお、何かボタンを押している間は、この画面を一時停止できます。

結果画面の表示

MAX HIT(最大ヒット)	戦闘中の最大連携攻撃数です。
BONUS(ボーナス)	最大ヒットに応じて加算された経験値です。
EXP(経験値)	獲得した経験値です。
GALD(ガルド)	獲得したお金です。
LENS(レンズ)	獲得したレンズ(P13参照)です。
TIME(時間)	戦闘にかかった時間です。
GRADE(戦闘評価)	戦闘中のプレイヤーの行動につけられる点数です。ためるといいことがあるかもしれません。

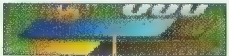
ゲームオーバー

戦闘に参加しているキャラクター全員が戦闘不能(P41参照)になるとゲームオーバーとなります。「データをロードする」を選ぶと前回セーブしたところからやり直すことができ、「ゲームをやめる」を選ぶとタイトル画面にもどります。

戦闘(2)

SP(スピリッツポイント)ゲージ

攻撃を続けたり、特技を使ったりするとSPが減っていきます。SPが少ないと命中力や回避力が低下してしまうので、気をつけましょう。



SPゲージ

SPは、攻撃をせずにいたり、ガードアクション(P41参照)を行ったり、晶術を使うと回復し、戦闘が終わると自動的に全回復します。

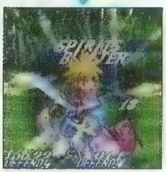
スピリッツブラスター

「攻撃する」「攻撃を受ける」「攻撃を防御する」といった行動をくり返すと、キャラクターが光ります。この状態を「スピリッツブラスター」といいます。スピリッツブラスター中は以下のような状態になります。

- SPが100%のまま減らず、敵に攻撃されても攻撃し続けることができる。
- スピリッツブラスター中、HPが0になってもHPが1のまま残る。
- 敵の攻撃がすべて有効になり、敵から受けたダメージによってスピリッツブラスターの持続時間が減っていく。
- 一定時間が経過したり、味方が回復晶術・アイテムを使ったり、キャラクターのHPが0になると、スピリッツブラスターが終了する。

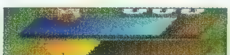


キャラクターが赤くなったら、スピリッツブラスター間近です。



TP(テクニカルポイント)ゲージ

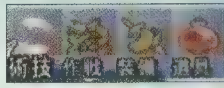
術・技を使うと、決められた量のTPを消費します。TPは時間の経過とともに少しずつ回復するほか、通常攻撃を敵にヒットさせるたびに1ずつ回復します。



TPゲージ

戦闘メニュー

△ボタンを押すと戦闘メニューが表示され、術・技の登録や作戦の変更などが行えます。



なお、△ボタンまたは×ボタンを押したり、「術技」や「道具」で使う術・技やアイテムを選ぶと戦闘が再開します。

術技	メニュー「術・技」(P17参照)で操作キャラクターの術・技を登録したり、キャラクターに任意の術・技を使わせることができます。
作戦	メニュー「作戦」(P22参照)で、操作モード(P18参照)が「オート」のキャラクターの作戦内容を変更できます。
装備	メニュー「装備」(P27参照)で、装備品を変更できます。
道具	持っている消費アイテムを使うことができます。使うキャラクターを選び、続いてアイテム、相手の順に選んでください。

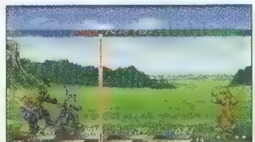
号令の変更

戦闘メニュー表示中にLボタンまたはRボタンを押すと、メニューの「作戦」で設定した号令(P22参照)を変更することができます。

逃走したいときは

戦闘から逃げるときは画面の左端に移動し、方向キーまたはアナログパッド左を押し続けましょう。エスケープゲージが現れ、ゲージがいっぱいになると逃走できます。

※逃げられない敵もいます。



エスケープゲージ

敵の右側にいると……

敵の後ろ(右側)にいると、キャラクターのTPとSPの最大値と回復量が半分になり、HPの回復量も半分になるので注意しましょう。この状態はキャラクターが敵の前(左側)にもどると解除されます。なお、敵の右側にいる場合は、左右の操作がすべて反対になります。



戦闘アクション(1)

戦闘中に行えるさまざまなアクションを紹介します。
攻撃の種類や防御の方法を把握して、
戦いの状況に応じて使い分けましょう。

※⬆・⬇・⬅・➡は方向キーまたはアナログパッドの「上・下・左・右」を入力する操作を表します。

移動　⬅／➡

方向キーまたはアナログパッド左右で歩くことができます。また、同じ方向を続けて2回入力するとダッシュすることができ、ダッシュ時に移動方向と逆方向を入力すると、その場で止まることができます。

操作モードの変更　SELECTボタン

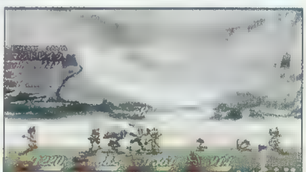
SELECTボタンを押すと、操作キャラクターの操作モード(P18参照)を、マニュアル／セミオート／オートに切り替えられます。



ターゲット変更　STARTボタン+⬅／➡

STARTボタンを押したまま方向キーまたはアナログパッド左右を入力すると、敵ターゲットを切り替えることができます。

なお、STARTボタンを押し続けている間は戦闘が一時停止し、現在ターゲットにしている敵の情報が表示されます。



ターゲットマーク



ターゲットとなっている敵に表示されます。

通常攻撃

基本的な攻撃方法です。なお、キャラクターによって通常攻撃の動作は異なります。ここではカイルの攻撃で説明します。

なお、操作モードがセミオートの場合、敵から離れた場所で◎ボタンを押すと、敵に向けてダッシュしてから攻撃します。





斬り攻撃　◎ボタン
剣を振り下ろして正面の敵を斬りつける、もっとも基本的な攻撃方法です。

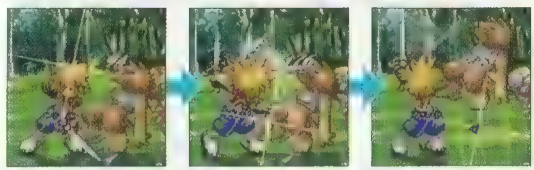
突き攻撃　⬇+◎ボタン
剣を正面に向けて突き出します。

上空攻撃　⬆+◎ボタン
剣を下から上に振り上げて攻撃します。高いところにいる敵に有効です。

払い攻撃　⬅+◎ボタン
剣を横からなぎ払います。

通常攻撃3段

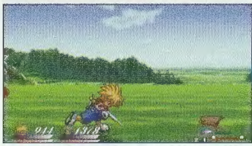
通常攻撃は、続けて入力すると3回までつなげることができます。ただし、攻撃を続けるごとに命中率と威力は落ちていきます。



戦闘アクション(2)

ジャンプ攻撃

◎ボタンでダッシュ中に以下の操作を行うと、ジャンプ攻撃ができます。なお、この操作は操作モード(P18参照)が「セミオート」のときのみ行うことができます。



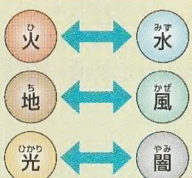


ジャンプ斬り攻撃	◎ボタン(ダッシュ)、◎ボタン
ジャンプして、武器を上から振り下ろします。	
ジャンプ突き攻撃	◎ボタン(ダッシュ)、⬇+◎ボタン
ジャンプして、武器を上から突き出します。	
ジャンプ上空攻撃	◎ボタン(ダッシュ)、⬆+◎ボタン
ジャンプして、武器を上空に向けて突き出します。	

属性について

キャラクターはあらかじめ6種類の「属性」のうち4種類の属性を備えていて、それぞれの属性を持った術・技を覚えます。

各属性は右のような関係にあり、たとえば火属性の敵には水属性で攻撃すると大ダメージを与えることができ、火属性の攻撃はあまり効きません。



術・技の使用

⊗ボタンと方向キーまたはアナログパッドを組み合わせて入力すると、メニューの「術・技」(P17参照)であらかじめ登録した特技や晶術、奥義を発動できます。

また、LボタンまたはRボタンを押すと、ショートカットに登録した術・技を発動することができます。



術・技1	⊗ボタン
術・技2	⬆+⊗ボタン
術・技3	⬅/➡+⊗ボタン
術・技4	⬇+⊗ボタン
ショートカット術・技1	Lボタン
ショートカット術・技2	Rボタン

晶術詠唱中の操作

晶術は詠唱から発動までに時間がかかります。なお、操作キャラクターが晶術を詠唱している間は、以下の操作が行えます。

※詠唱中に敵の攻撃を受けると、詠唱が中断されます。



詠唱時間短縮	方向キーを特定の方向に入力
味方ウィンドウに右のようなマークが現れたときに、表示どおりに方向キーまたはアナログパッドを入力し続けると、詠唱時間が短くなります。	
詠唱キャンセル	□ボタン+⬆
晶術の詠唱を途中でやめることができます。	
微調整移動	□ボタン+⬅/➡
晶術を唱えながら少しずつ移動できます。	
ターゲット変更	⊗ボタン+⬅/➡
晶術を使う相手を変更できます。	
発動の待機	⊗ボタンを押し続ける
⊗ボタンを押している間は晶術の発動を待機させることができます。	



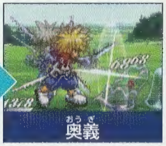
戦闘アクション(3)

連携攻撃

攻撃後に動きが止まらず、相手の攻撃を受けることなく連続して攻撃する方法が連携攻撃です。攻撃を以下のような順番でつなげると、連携攻撃になります。


通常攻撃3段


特技


奥義

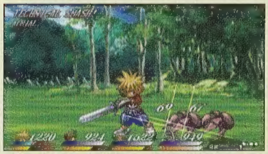
さらに攻撃をつなげるには

仲間の攻撃や、アクションエンチャント(P20参照)と組み合わせれば、さらに連携攻撃をつなげることができます。



戦闘中のさまざまな状況

戦闘中、敵や味方の状況によって以下のようなことが起こります。うまく利用して、戦闘を有利に進めましょう。ほかにもさまざまなことが起こるので、試してみてください。



CRITICAL HIT	通常の2倍のダメージを与えた状態です。
TECHNICAL SMASH	連携攻撃で複数の敵を倒すなど、特定条件で敵を倒すと得られるボーナスです。戦闘評価やアイテム入手率がアップします。
WEAPON SPARK	自分と相手の武器が互いにヒットした場合に両者が弾かれ、一定時間行動不能になります。
GUARD BREAK	一定のガード回数を超えて防御が崩れた状態です。一定時間行動不能になります。

ガードアクション



■ボタンを押すと敵の攻撃を防御します。

方向キーまたはアナログパッドと組み合わせて入力すれば、さまざまな種類の防御ができます。

物理攻撃防御	■ボタン
斬る、殴るなどの物理的な攻撃を防御します。	
晶術防御	■ボタン+↓ (SP消費)
SPを消費して、晶術による攻撃を防御します。	
ジャンプ	■ボタン+↑
垂直にジャンプして攻撃を避けます。	
前進防御	■ボタン+➡ (SP消費)
SPを消費して、前進しながら防御します。	
バックステップ	■ボタン+⬅ (SP消費)
SPを消費して、後ろに跳んで攻撃を避けます。	

ステータス異常

敵の特殊な攻撃を受けると、ステータス異常になることがあります。アイテムを使ったり、宿屋(P14参照)に泊まって治しましょう。

	毒	時間とともにHPが減り続けます。戦闘終了後は移動するごとにHPが減ります。
	衰弱	時間とともにTPが減り続けます。戦闘終了後は移動するごとにTPが減ります。
	マヒ	しびれて自由に動けなくなり、さまざまな行動が制限されます。戦闘終了後も効果が残ります。
	鈍足	移動速度やSPの回復力が低下します。戦闘が終わると自動的に治ります。
	凍結	一定時間がたつか、敵の攻撃を受けるまで動けなくなります。戦闘が終わると自動的に治ります。
	戦闘不能	HPが0になり、戦うことができなくなります。戦闘終了後も回復しません。

キャラクター(1)



カイル・デュナミス
Kyle Dunamis

年齢：15歳
身長：160cm　体重：55kg
英雄スタンとルーティの息子。
ルーティが営む孤児院で、
ロニたちとともに育つ。
幼いころ冒険の旅に
出て行った父に憧れ、
自分も英雄になることを
信じて疑わない。
まっすぐな性格と寝起きの悪さは
父親ゆずりである。



リアラ
Reala

年齢：16歳？　身長：155cm　体重：41kg
ラグナ遺跡の巨大レンズのなかから現れた少女。
謎めいた彼女の存在が、
カイルを冒険へと駆り立てる。
好奇心旺盛で明るい性格だが、
まじめで責任感が強すぎるため、
ひとりで抱え込んでしまうことが多い。



ロニ・デュナミス
Loni Dunamis

年齢：23歳
身長：180cm　体重：75kg
デュナミス孤児院で育った青年。
カイルとは幼なじみで、
兄貴のような存在でもある。
女性を見つけると
すぐナンパをするクセがあり、
一見いい加減な印象を与えるが、
実は正義感の強いしっかり者。



ジューダス
Judas

年齢：16歳
身長：159cm　体重：48kg
怪物の形をした仮面で
素顔をおおった、謎の剣士。
正体や目的は不明だが、
カイルがピンチになると現れ、
手助けをしてくれる。
天才的な剣の腕を持っており、
過去の出来事についても詳しい。

キャラクター(2)



ナナリー・フレッチ
Nanaly Fletch

年齢：19歳
身長：162cm　体重：49kg
百発百中の弓の腕前を持つ、美しい女戦士。
芯が強く、自分の価値観をしっかりつらぬくタイプだが、本当はとても繊細で情にもろい。
実は料理や裁縫が趣味という、女性らしい一面も持っている。



ハロルド・ベルセリオス
Harold Belserius

年齢：23歳
身長：149cm　体重：35kg
偉大な発明を成し遂げたサイエンティスト。
科学については天才的だが、それ以外のことにはめっぽう弱く、子ども同然である。
名前や功績から男性だと思われがちで、本人はそれを楽しんでいる。

バンダイナムコゲームステーション

本商品に関するゲーム仕様・操作・故障のお問い合わせは、

TEL：03-3375-7656

〒146-8655 東京都大田区矢口2-1-21
[電話受付時間 9:30～12:00 13:00～17:00（土・日・祝祭日を除く）]

- 電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにご注意ください。
- 電話受付時間外の電話は、おさけください。
- 東京23区以外の方は、市外局番（03）をお忘れのないようにしてください。
- ゲーム攻略方法については一切お答えしておりません。

コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）

本商品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査を受け、パッケージに年齢区分マーク及び対象年齢を決定した根拠となる表現を示すコンテンツアイコンを表示しています。
年齢区分マークは、CERO倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の内容が含まれていることを示しております（「Z」区分は、18歳未満者に対して販売したり頒布したりしないことを前提とする区分です）。

―― 以下、年齢区分マーク、及びコンテンツアイコンについて説明いたします。

・**年齢区分マーク**：審査結果に基づき、年齢区分を以下の5区分で表示しています。商品パッケージ表面に1区分のみ表示されています。



・**コンテンツアイコン**：以下の9種類で、対象年齢を決定した根拠となる表現を示しています。商品パッケージの裏面に表示されています（「A」区分以外は必ず表示しています）。



※上記マーク、及びアイコンは、本商品の内容を説明しているものではありません。本商品の年齢区分マーク、及びコンテンツアイコンは、パッケージの表面、及び裏面にて確認ください。

レーティング制度の詳細及びコンテンツアイコンについてはCEROのホームページをご覧ください。　http://www.cero.gr.jp/　（e-mail）info@cero.gr.jp